

Initiation à l'Arbitrage

Cette initiation s'adresse aux minimes 1 ayant leur ceinture verte qui est le niveau requis pour faire de l'arbitrage. Les benjamins 2 et ceinture orange-verte sont acceptés.

Le règlement utilisé pour la base de ce stage est le règlement benjamin animation de juillet 2021.

Le contenu de ce stage est inspiré des vidéos destinées aux arbitres du département de la Vendée lors de la saison 2020-2021 réalisés par David Souchet. Disponible sur <https://www.judovendee.com/en-savoir-plus/arbitrage-101941>

Début et fin d'un combat (Hajime, Mate, Sore made)

Hajime :

- Les combattants sont bien rhabillés, à leurs positions (par bien rhabillé entendre : kimono bien remis, de bonne taille et non déchiré)
- Les combattants sont distinguables (ceinture rouge)
- Aucun des combattants n'a de saignement

Mate :

- En cas de danger
- En cas de pénalité
- S'il n'y a pas de travail au sol (~ 10 sec)

Sore made :

- Quand on est sûr que le combat est terminé (plus de temps, vainqueur pas score, Ippon validé par les juges)
- !!! On n'annonce pas Mate (sauf si les combattants ne s'arrentent pas)
- !!! Plus de modifications possibles après l'avoir annoncé

Immobilisation (Osaekomi, Toketa, Sonomama, Yoshi)

Osaekomi :

- Les deux épaules (ne pas se baser sur les jambes et le bassin)
- Aucune jambe prise
- !!! Attendre ~ 1 sec pour éviter les Osaekomi -> Toketa directs
- !!! Peut être annoncé après un Ippon

Toketa :

- Si lors d'une immobilisation, les épaules sont à 90°
- Si une jambe est prise
- S'il n'y a plus d'immobilisation (les combattants se relèvent par exemple)

Sonomama :

- Risque de blessure ou contraire au règlement (prise au revers trop haute, Hon gesa gatame ...)
- Enfant qui pleure (1 fois)

Yoshi :

- Après Sonomama et repositionnement
- Si aucun danger

Valeurs (Ippon, Waza Ari, Waza Ari Awasete Ippon, Kinza)

Ippon :

- Les 4 points pour un Ippon : vitesse, force, contrôle, largement sur le dos
- Si chute sur le côté et déroule sans temps d'arrêt
- Osaekomi de 20 secondes
- Pour les plus âgés, clés et étranglements

Waza Ari :

- L'un des 4 points pour un Ippon n'est pas validé
- Angle maximum de 90° sur le côté, bras orienté vers l'avant
- Osaekomi entre 10 et 19 secondes

Waza Ari Awasete Ippon :

- Quand il y a 2 Waza Ari confirmés par les juges
(on annonce Waza Ari, puis on vérifie les juges, puis on annonce Awasete Ippon)

Kinza :

- Toutes chutes due à une technique
- Toutes immobilisation de moins de 10 secondes

Annulation

- Si les juges ne sont pas d'accord ou s'il y a une erreur

Fonctionnement à 3 (en coin et en table)

En coin :

- Les juges sont sur des chaises en diagonales, chacun donne son avis s'ils sont en désaccord avec l'arbitre.

En table :

- Les juges sont à côté de la table, discutent entre eux sur la décision et donne un seul avis s'il est différent de l'arbitre

Cérémonial des arbitres

- Les arbitres partent de la table et salent le tapis, puis tourne dans le sens horaire jusqu'à l'entrée de la surface de combat, ils saluent et entrent dans la surface de combat, se saluent entre eux et gagnent leurs places
(le centre en arbitre, les autres en juges de coin)
(si juge en table, seul l'arbitre central fait le cérémonial)
- Idem pour la sortie

Cérémonial des combattants

- Les combattants sont sur le bord sur tapis, l'arbitre les fait venir à l'entrée de la surface de combat puis les fait saluer et entrer sur la surface, l'arbitre vérifie que les commissaires sont prêts et le combat commence.
- L'arbitre annonce le vainqueur puis fait sortir les combattants qui saluent la surface
(On vérifiera que les combattants ne coupent pas devant les chaises)

Shido

<ul style="list-style-type: none">● Non combativité (moulinette) (45 sec)● Garde croisée (barre de pompier) (Attaque directe)● Défense exagérée (Bras tendu)● Fausse attaque (Attaque sans déséquilibre)● Main au pantalon (faire diff entre debout et sol) (Sol = 2 genoux + 2 coudes)● Prise pistolet (Attaque directe)● Bataille de Kumi kata (3 fois)	<ul style="list-style-type: none">● Main intérieur du kimono (Manche et pantalon)● Passage de tête (Attaque directe)● Sortie de tapis (Attention pour chutes & immob) (Si sortie sans retour ni volonté d'attaquer) (Si l'autre empêche le retour, Shido pour défense exagérée)● Main à la ceinture (Attaque directe)● Cassage de saisie (manche prise à deux mains et repoussé) (Ni avec le genou, ni protection du revers)
---	--

+ Shido

Cas particuliers :

- Technique dite «de l'ours » uniquement s'il y un passage par la garde fondamentale avant

Hansokumake

Appel des juges systématique

Hansokumake simple	Hansokumake direct (fin de compétition)
<ul style="list-style-type: none">● Jambe entourée et chute vers l'arrière● Fauchage intérieur par l'arrière● Sankaku entourage de tête uniquement● Tête dans le tapis sois même● Bijoux● Objets personnels (tolérance pour le masque)● Accumulation de Shido	<ul style="list-style-type: none">● Extension des lombaires (sur le ventre)● Tête du partenaire dans le tapis

Service médical

- Si un combattant le demande
- Si saignement
- Si évanouissement

Décision (Hantei)

- Si égalité du score, des Kinza, et des Shido
- Qui a fait le plus du judo ? (Qui a effectué le plus de travail ?)

Coaching

- Au Mate uniquement
- Sinon avertissement, carton jaune, puis rouge